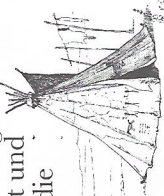


# SIOUX

...für 3-5 Spieler ab 9 Jahren!  
Spieldauer: ca. 30-45 Minuten

Mehrere Siouxstämme wetteifern um den Beutevorrat für den bevorstehenden Winter. Welcher Stamm hat die erfolgreichsten Jäger, um mit List und etwas Jagdglück die nötige Beute zu bekommen?



## Spieldmaterial:

- 53 Stammeskarten in 5 Farben
- 56 Beutekarten (1-5)
- 15 Vorratskarten (3 Winter)
- 1 Karte "Geweihter Jäger"

## Spielvorbereitung:

Jeder Spieler erhält einen Stamm in einer Farbe (11 Karten). Die Beutekarten werden nach Tieren in 5 Stapel sortiert und nebeneinander in die Prärie (Tischmitte) gelegt. Die Vorratskarten werden in drei Stapel nach Wintern sortiert (\*\* \* \* \* \* \* ). Es werden so viele Vorratskarten pro Winter benötigt, wie Spieler mitspielen. (Je nach Spieleranzahl werden bei den Vorratskarten die höchsten Werte pro Winter zuerst entfernt). Danach werden die Vorratskarten des ersten Winters (\*) offen ausgelegt.

## Die Jagd beginnt!

Jeder Spieler spielt verdeckt eine Karte aus. Die Karten werden gleichzeitig aufgedeckt.

**Die Beute erhält der Spieler, der den höchsten Wert gewinnt hat.** Die Art der Beute (Beutewert) errechnet sich immer aus der Differenz der höchsten gespielten Karte und der zweit-höchsten gespielten Karte (Beispiel: Die höchste Karte ist eine 9 und die

zweithöchste eine 7, damit ist der Beutewert 2 > ein Hase).

Eine Beute kann sich auch aus mehreren Tieren zusammensetzen, aus welchen (und wievielen) Tieren sich eine Beute zusammensetzt, hängt immer von den vorhandenen Tieren in der Prärie ab. Eine "6-er"-Beute bildet sich aus einem Bison (Wert 5) und einem Fisch (Wert 1), da eine Beute immer aus den werthöchsten Tieren zuerst gebildet werden muss. (Kann eine Beute nicht mehr aus den vorhandenen Tieren gebildet werden, verfällt der Rest!)

## Beutetausch!

Haben zwei Spieler den höchsten Wert gespielt, tauschen diese Spieler sofort ihren gesamten bisherigen Beutebesitz. (Spielen mehr als 2 Spieler gleichzeitig die höchsten Karten, passiert nichts!)

## Kleine Geschenke!

Erreicht ein Spieler (nach einer Jagd) mit seiner gesamten bisherigen Beute die gleiche Beutesumme eines beliebigen anderen Spielers, kann er von diesem ein Geschenk einfordern.

Er erhält als Geschenk immer das kleinste Beutetier dieses Spielers. Man erhält kein Geschenk, wenn man vergisst es einzufordern (bevor neue Karten ausgespielt sind). Pro Spielrunde kann auch maximal nur ein Geschenk bei einem Spieler eingefordert werden. Jeder Spieler muss seine Beute sichtbar und nach Tieren sortiert vor sich ablegen.

## Die Jagd geht weiter:

Nachdem irgendein Spieler seine letzte Karte ausgespielt hat, nehmen sofort alle Spieler ihre bislang ausgespielten Karten wieder auf die Hand und die Jagd geht weiter.

## Der erste Winter: \*

**Erreicht ein Spieler die Beutesumme 20 oder mehr, endet die Jagd und die Vorratskarten des ersten Winters werden vergeben.** Nachdem jeder Spieler seine Beutesumme errechnet und genannt hat, werden die ausgelegten Vorratskarten dieses Winters verteilt. Wer die höchste Beutesumme erzielt, erhält die höchste Vorratskarte und die Karte "Geweihter Jäger". Der Spieler mit der zweithöchsten Beutesumme erhält die nächsthöhere Vorratskarte, usw...  
Haben mehrere Spieler die selbe Beutesumme, so erhält zunächst der Spieler, der mehr Tiere erlegt hat, seine Vorratskarte. Herrscht auch hier Gleichstand, nimmt ein unbeteiligter Spieler die betreffenden Vorratskarten, mischt diese und verteilt sie verdeckt an die Spieler, welche die selbe Beutesumme erzielt haben.

Sind alle Vorratskarten eines Winters vergeben, werden die neuen Vorratskarten des nächsten Winters ausgelegt. Alle Beutetiere kommen zurück in die Tischmitte. Jeder Spieler nimmt alle seine Handkarten auf und eine weitere Jagd beginnt. Diese endet mit Erreichen oder Überschreiten der Beutesumme 20.

## Der dritte Winter \*\*\*\* (Spielende):

Mit dem dritten Winter endet das Spiel. Alle Spieler zählen ihre Vorräte aus allen drei Wintern zusammen. Wer die meisten Vorräte besitzt, gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, dessen Stamm im letzten Winter die meisten Vorräte erzielt hat.

## Aktionskarten:

**Listige Krähe (+1)**  
Diese Karte hat den Wert 1, aber auch zwei Sonderfunktionen:

> **Die Krähe kann einen unge-wollten Beutetausch verhindern.**

Um einen Beutetausch zu verhindern, kündigt einer der betroffenen Spieler die „Listige Krähe!“ an und legt verdeckt eine Handkarte neben seine zuvor gespielte Karte. Der andere am Beutetausch beteiligte Spieler legt ebenfalls eine weitere Karte verdeckt ab. Danach werden beide Karten aufgedeckt. Eine "Krähe" erhöht den zuvor gespielten Kartenwert um 1. Indianerkarten dienen nur dem Bluff, sie haben in diesem Fall den Wert 0 und müssen sofort wieder auf die Hand genommen werden. (Eingesetzte "Krähen" bleiben auf dem Stapel der "gespielten Karten" liegen.)

## > Die Krähe kann einen Hirschraub vornehmen.

Werden der "Geweihte Jäger" und die „Listige Krähe“ gleichzeitig gespielt, so raubt die Krähe die Hirschbeute des „Geweihten Jägers“. Mehrere mit dem "Geweihten Jäger" gespielte Krähen können nicht rauben und haben daher den Wert 1.

## Geweihter Jäger:

Der Besitzer dieser Karte hat eine zusätzliche Handkarte. Wird der "Geweihte Jäger" gespielt, so erhält er automatisch eine 3er Hirschbeute und alle anderen Jäger gehen in dieser Runde leer aus. Dem "Geweihten Jäger" kann die Hirschbeute durch eine Krähe geraubt werden (siehe oben).



**Der Shamane:** Erst nach dem Aufdecken dieser Karte benennt ihr Ausspieler einen Wert von 6-8. Er darf jedoch keinen Kartenwert eines Mitspielers wählen. Ausnahme: **Shamanen haben immer den Wert 6.** Sind die gespielten Karten der anderen Spieler unter 6, kommt es bei zwei Shamanen zu einem Beutetausch.

### Varianten:

**Der Geisterstamm** (2-4 Spieler): Der Geisterstamm gehört keinem Spieler und hat einen eigenen Stapel. Nachdem die anderen Spieler ihre Karte gespielt haben, wird eine Karte vom gemischten Stapel des Geisterstammes aufgedeckt und den Regeln entsprechend Verfahren. Ein Geisterstamm kann keine Geschenke einfordern, verschenkt aber seine kleinste Beute, wenn ein Spieler dies einfordert.

### Böses Omen:

Überschreitet ein Spieler die Beutesumme 22, hat er "Mutter Natur" um zuviele Tiere beraubt. Deshalb erhält er nur die kleinste Vorratskarte. Die größte Vorratskarte (sowie den "Geweihnten Jäger") bekommt der zweitbeste Spieler. Alle anderen Spieler nehmen sich ihrer Beutesumme entsprechend Vorratskarten.

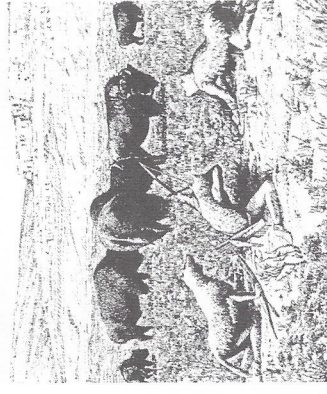
### Wakan Tanka!

(4-5 Spieler) Werden **drei und mehr gleiche Karten** gespielt (z.B. 3 Spieler spielen eine 7 und ein Spieler eine 4), erhalten nur Spieler, die keine gleichen Karten gespielt haben, Beute. In diesem Fall erhalten sie eine Beute in Höhe der von ihnen gespielten Karten (im Beispielspiel also eine "4-er" Beute).

Die höchste Karte wird hier nicht extra bewertet. Ein Kartenpaar zweier Spieler führt auch hier zum Beutetausch (*die Höhe ihrer Karten ist dabei unerheblich*). Erhalten mehrere Spieler eine Beute, so nimmt sich zuerst der Spieler mit dem kleinsten Wert seine Beute.

### Großes Auge

(für 4-5 Spieler): Die erste Karte einer Runde spielen alle Spieler gemeinsam. Danach spielt der beutereichste Spieler der letzten Runde eine Karte offen aus. Nun folgen reihum die anderen Spieler, indem sie eine Karte offen spielen. Die letzten beiden Spieler der Runde spielen ihre Karten gleichzeitig. Die erste offene Karte wird immer vom erfolgreichsten Spieler der letzten Jagd gespielt. (*Bei Beutegleichstand wird erneut gleichzeitig eine Karte gespielt.*)



### Die sieben Ratsfeuer der Sioux

Das Wort "Sioux" (spricht: siuks oder su) ist französisch und hat seinen Ursprung im Ojibway-Wort "Nadowe-is-sioux". Es bezeichnet eine große Gruppe von Indianern, die dieselbe Sprache sprechen. Das Gebiet dieser Sprachfamilie umfasste den ge-

samten Osten und die Mitte der Prärie. Die "Sioux-Indianer" gehörten zu den drei großen Stämmen der Dakotas, Lakotas (Teton) und Nakotas. Die sieben Unterstämmen der Lakotas (Oglala, Minicongjou, Itazipch, Oohenonpa) bildeten den Verbund der "Sieben Ratsfeuer".

Zu den wohl berühmtesten Häuptlingen der Sioux zählt Sittig Bull "Tatanka Yotake" (1831-1890)

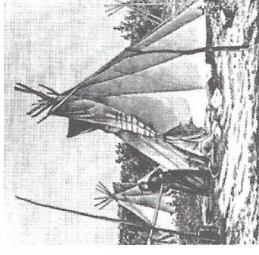
Er war ein Hunkpapa-sioux, der Medizinmann und Häuptling war. Unter seiner Führung gelang ein großes Bündnis der Stämme von Plains- und Prärieindianer. Dieser Zusammenschluß führte zum Sieg über die (von General Custer angeführte) US-Armee, in der Schlacht am Little Big Horn.

In der Reservation wollte "Sittig Bull" die Demütigungen und Hungersnöte, die sein Stamm zu ertragen hatte, nicht hinnehmen und trat öffentlich für die Rechte der Indianer ein. Nach seiner Verhaftung und missglücktem Befreiungsversuch wurde er von einem Indianerpolizisten erschossen.

Weitere große und berühmte Stammesführer der Sioux waren die Häuptlinge Red Cloud, Red Bear, Little Wound und American Horse (um nur einige zu nennen).



Die Sioux bewohnten Tipis ("tepee"), geräumige Zelte aus Bisonleder (Durchmesser 3 bis 8 Meter), die in kürzester Zeit aufgeschlagen werden konnten. Die Tipis gehörten fast immer den Frauen und waren mit ihrem Eingang gen Osten, zur aufgehenden Sonne gerichtet. Die Sioux glaubten, dass mit der Sonne auch die Weisheit käme.



Die Prärieindianer zählten die Jahre in Wintern. Sie konservierten ihre Vorräte, indem sie Fleisch mit Beeren und Wurzeln vermischten, um es dann zu trocknen. Im Winter diente das daraus entstandene "Pemmikan" als Notvorrat und Proviant bei Kriegszügen.

Die wichtigsten Entscheidungen eines Stammes wurden vom Stammesrat getroffen, einer traditionellen und zeitgenössischen Form der Stammesregierung, deren Rechte und Pflichten wie in einer Verfassung festgelegt waren.

In der heutigen USA leben ca. 60000 Menschen, die zur Nation der Siouxindianer gehören.



**Autor & Grafik: Frank Stark  
Layout: Theiss Heidolph**

© 2005 Nürnberger Spielkarten & Heidelberger Spieleverlag